SOMMAIRE

1. Présentation du Contexte ……..
2. 2. Bilan de départ .....
   a) Problème observé : .....
   b) Conséquence : .....
   c) Contexte d'apparition : .....
   d) Recueil de données : .....
   e) Séance repère : .....
3. 3. Problématique .....
4. 4. Changement de méthode et traitement des données .....
5. 5. Bilan .....
6. 6. Bibliographie…….....

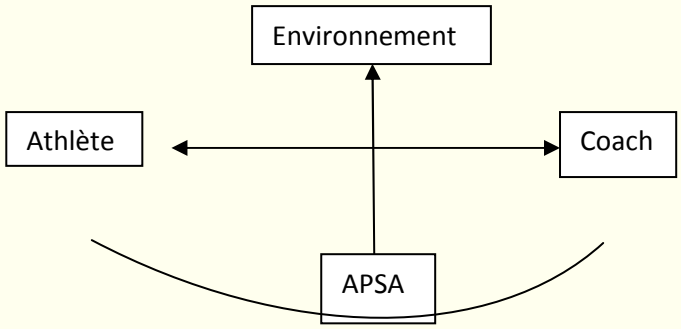
Définition :

L'autoscopie est une technique de formation des entraîneurs/enseignants reposant sur :

- L'analyse de sa propre prestation d'entraîneur
- L'analyse du groupe

Dans le but de rendre la séance plus efficace.

Mode d'emploi :
Il faut agir sur une variable de la situation d'entraîneur (schéma de Léon) :



---

a) Recueil de données :

Les observations possibles afin de quantifier le problème sont :

- Réalisation d'une échelle de motivation en sport
- Réalisation d'un sociogramme
- Le bruit, même si c'est assez subjectif, il est possible d'entendre le bruit des balles ou des discussions
- Les discussions, Feed-back des joueurs entres-eux durant l'exercice. Conseil sur la technique, stratégie ou consigne…
- La performance de groupe. 2 par table, nombre de Coup Droit (CD) réussit, revers…

[…] Ce questionnaire renseigne des différentes motivations de l'athlète, il se représente comme une « Echelle Motivation Sport » conçu par Brière, Vallerand, Blais, Pelletier en 1995 : théorie de l'auto-détermination.
Ensuite, les joueurs ont écrit individuellement et personnellement 3 joueurs avec qui ils avaient des affinités et 3 autres joueurs avec qui ils avaient des tensions ou aucunes affinités. Ainsi, un sociogramme (Moreno 1933) a été réalisé.
Ces outils peuvent permettre de comprendre la nature et la source de motivation de l'athlète :
*Amotivation (manque de motivation)

*Motivation extrinsèque à régulation externe, introjectée ou identifier (motivation par l'extérieur ou par défaut…)
*Motivation intrinsèque d'accomplissement, de stimulation ou de connaissance (pour le plaisir…).
Et également de voir les relations dans le groupe (isolé, exclu, leader…)

Un sociogramme est un diagramme des liens sociaux qu'une personne possède. Les critères qui servent à établir un tel diagramme sont divers : relations personnelles, relations professionnelles, canaux de communication. Cet outil permet d'objectiver la dynamique du groupe, afin qu'un animateur ou un enseignant, par exemple, soient moins influencés par leurs sentiments et leurs préjugés lorsqu'ils établissent des équipes de travail

→ **Le sociogramme est une photographie, à un moment donné, des inter-relations entre joueurs.**

Dans le cadre d'une classe, le sociogramme est un outil précieux pour analyser la dynamique du groupe, laquelle passe forcément par les liens sociaux. À l'aide de cet outil, un enseignant peut influer sur le comportement des élèves à problèmes. Il est idéalement construit à partir des réponses fournies par les élèves, réponses à propos des camarades qu'ils préfèrent ou qu'ils rejettent

Dans le groupe, il existe diverses formes de relation :

Choix unilatéral : A choisit B, mais pas l'inverse
Choix réciproque : A choisit B, qui choisit A
Dyade : choix réciproque de deux individus, C et D par exemple, selon le même critère
Chaîne : suite de choix unilatéraux, A choisit B, qui choisit C, qui choisit D,...
Triade : groupe de 3 individus qui se choisissent réciproquement
Gang : groupe d'individus qui se choisissent réciproquement
Étoile : groupe d'individus qui choisissent tous une même personne, sans nécessairement avoir de liens entre eux. La personne choisie est le meneur de ce groupe.

Étant dans un groupe, chaque membre a un statut sociométrique :

Isolé : il n'est ni choisi ni rejeté par aucun individu (selon le critère donné).
Meneur puissant : il est choisi par des individus ayant un statut sociométrique élevé, c'est-à-dire des individus choisis par plusieurs personnes.
Meneur populaire : il est choisi par des individus à la périphérie du groupe, c'est-à-dire par des individus peu ou pas choisis.
Éminence grise : il est l'individu choisi par le meneur du groupe

1. Problématique

Le jeu en groupe, apprentissage « avec » mes adversaires ou camarades et non « contre » mes adversaires, permettrait-il d'améliorer les performances des joueurs ?
Changer les affinités en changeant les groupes de travail permettrait-il une amélioration des performances ?
La réalisation d'exercices basés sur l'accomplissement et la connaissance du jeu permettraient-ils une meilleur application dans le jeu ?

Des expérimentations lors de séances futures seront réalisées afin de répondre aux questions.